Tales of Destiny2•Tales of Destiny•Tales of Eternia

いのまたむつみ画集

I can still remember that the first time I met
the person in charge of NAMCO,
he told eagerly about the game which he want to make,
however I can't remember details.
Anyhow, being moved by his impassioned speech,
I promised working together (laughs).
In designing characters, I haven't expressly referred
to magazine of fashion or some such things.
I've always impressed from TV program, magazine and so on,
as "Wow! If I have an occasion, I really want to draw such things!"
and get ideas. I store up my mind with ideas,
so when I design something, I take them out.

From Atelier

A boy entrusted the world, whose name is Kyle.

ゲーム作品のイラストっていうと、ふつうはポスターやパッケージ用に描くものなので、キャラクターがメインの絵になることがほとんどです。それは当然のことなんだけど、私個人としては、もっと世界観がしっかり見える絵を描いてみたいという気持ちが、いつもあって。それでこの画集ではちょっとキャラクターを引きめにして、作品のイメージや周りの雰囲気が感じられるものを描いてみました。
カイルはいちおう主人公なんですけれど、最初はちょっと頼りないキャラクターじゃないですか。なにしろ子どもですから。それが周りの影響を受けたりいろいろなことがあって、後半ちょっと大人になって自主性も出てきて。なのでこの絵は、少しだけ英雄っぽい感じで「きみにこの世界を託すよ」という気持ちで描いてみました。なぜきみに責任が？という疑問はあるんですけど、それは成り行きで、ということで（笑）。

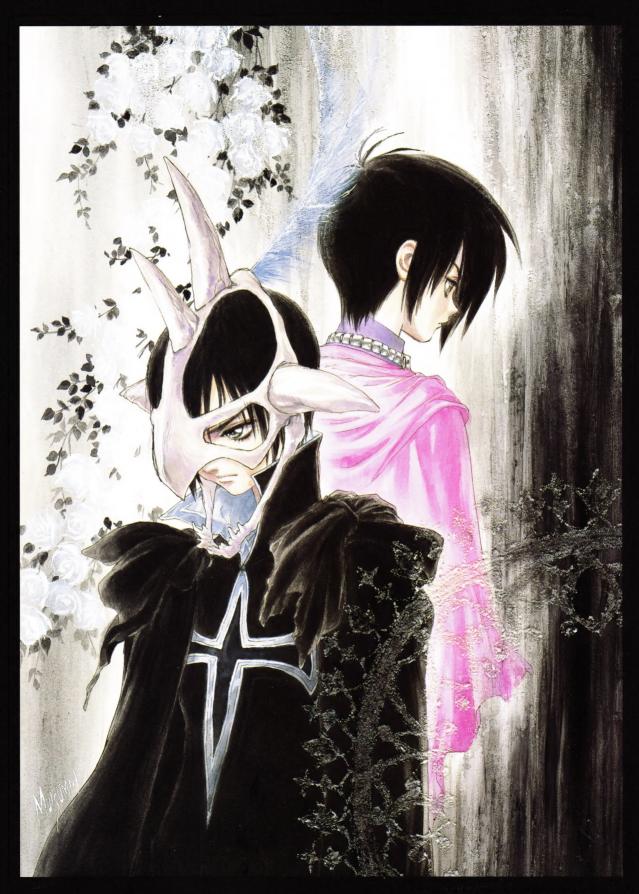
From Atelier

Lion Magnus, farewell with white roses

死のイメージのあるキャラなのでモノトーンぽい感じの絵にして、なんとなく送るような気持ちで白っぽいバラを描きました。右下の模様は、ほんとはきれいな四分の一円にするつもりで、テンプレートを置いて合わせて、どけて描いてってやってたんですけど……眠かったんです。「なんか下書きと違うなあ」と思いつつ描き上げて、朝起きて見てみたら「円になってないよ!?」と。もうショックで(笑)。8ページのジューダスは、『テイルズ オブ デスティニー』と『テイルズ オブ デスティニー2』をつなぐイメージを描いたものです。リオンは地下洞窟のところで濁流にのまれたあと、敵に甦らされてしまうんですよね。そのあたりの心の闇というか「終わりと始まり」みたいなイメージです。きれいな水の中で死んでいくわけではなくて、戦って倒れたところで濁流に流されるので、そのリアルさが感じられるといいなと思って(笑)。

MUTSUMI

MUTSUMI

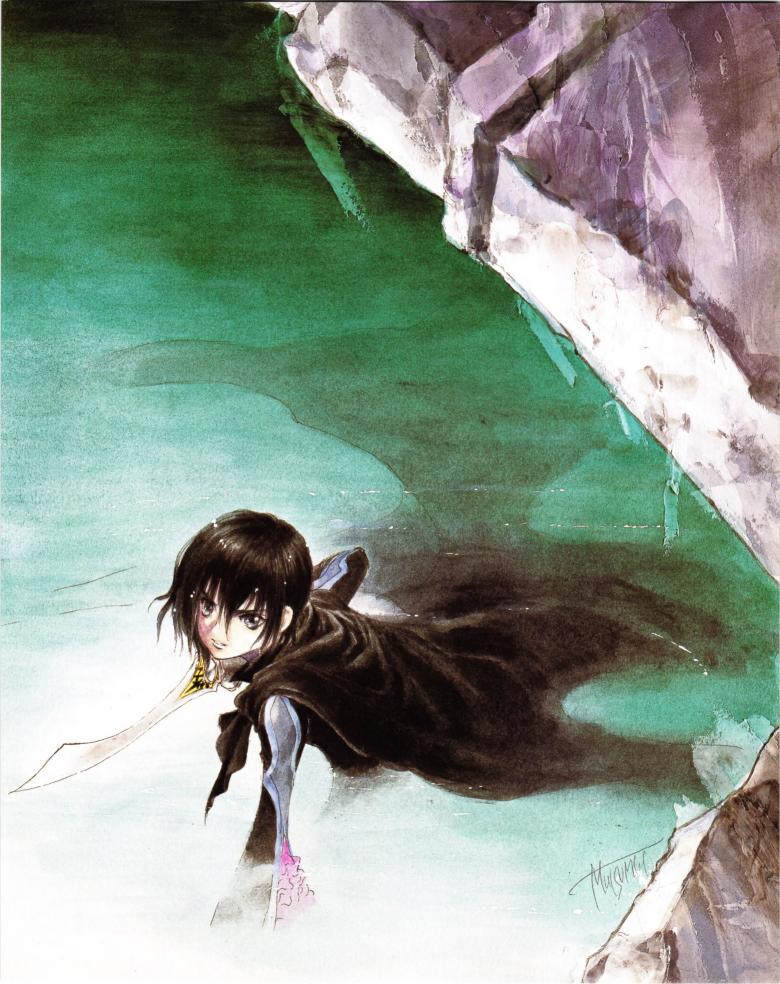
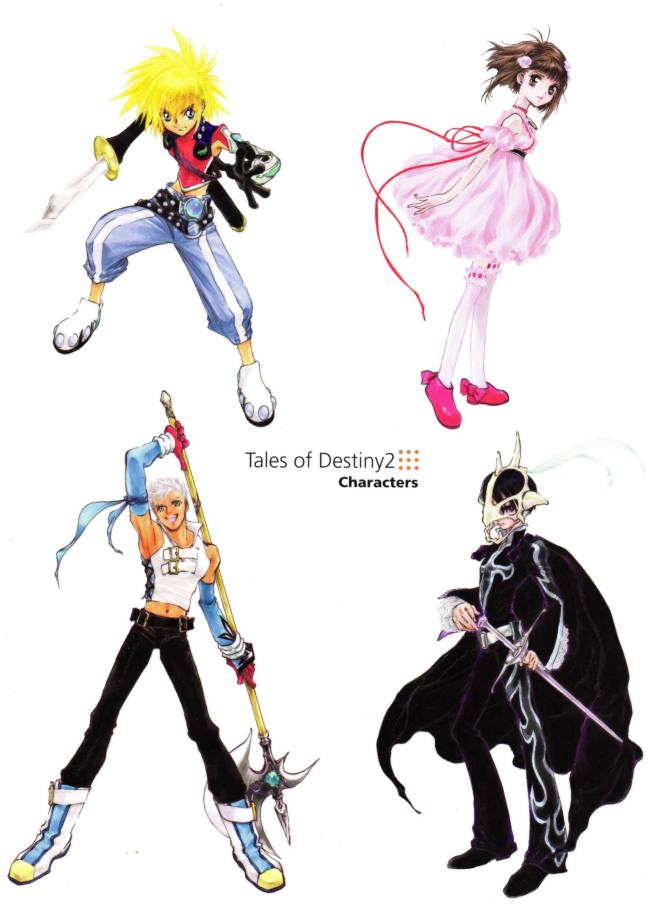
From Atelier

Coming across, parting, and meet again...

リアラはあんまり生活感がなくて、この世の者ではないような雰囲気がありますよね。まあ、もともと神さまなんですけど(笑)。そういうリアラの神秘的な面を描いてみました。リアラとカイルが出会って、別れて、歴史が修復されたときにまた出会う、ふたりの思い出の場所です。この画集を見る方の多くはゲームをプレイされたことがあると思うので、この絵を見て、そんな物語の余韻を感じていただければと思いました。

こういう物語のイメージを描いた絵は、なかなか使いどころがないんです。仮にポスターなどの販促用イラストを10枚描いて、その中にこういう絵が1枚あったとしても、取扱説明書のどこかに入るくらいじゃないでしょうか。雑誌などでも、その号に載せる描き下ろしイラストはふつう1点ですから、やっぱり絵柄としてはキャラがこちら目線で、ということに。だからこれは、画集だから描けるタイプの絵かもしれません。 MUTSUMI

Tales of Destiny2
Characters

Tales of Destiny2
Characters

From Atelier

Adventurous journey gets started.

小説の表紙イラストは、その話の世界観に合わせて描くので、ゲームとはちょっとイメージが違うかもしれないんですけれど、それはそれでおもしろいです。物語があるような雰囲気で描くのも楽しいですね。

この絵は、上中下巻で3冊並べたときにひとつの絵柄になるんですが、「1巻目はカイルとリアラ、最後はジューダス。真ん中は好きなキャラ描いていいよ」ということだったので(笑)、単体では描く機会がなさそうなエルレインにしました。『テイルズ オブ デスティニー2』は、もうひとつ小説シリーズがあるのですが、そちらはテーマカラーが黒だったんです。だからこちらのほうは、ちょっと華やかなピンクをメインカラーにしました。エルレインだと雰囲気も合うかなと思って。あと、このシリーズでは若い方にもなじんでもらえるように、ジューダスの仮面を取った顔も、ちょっと子どもっぽい感じで描いています。

From Atelier

Then a tale of new heroes has begun.

『テイルズ オブ デスティニー2』は『テイルズ オブ デスティニー』の続編ということで話が繋がっていますし、もちろん作品の世界観も共通しているので、デザインのイメージも同じような感じにしたかったんです。なので、キャラクターの服装も『テイルズ オブ エターニア』みたいな民族衣装をモチーフとした素朴な雰囲気じゃなくて『テイルズ オブ デスティニー』の世界の服に近づけていますし、色味も『テイルズ オブ エターニア』よりはっきりした原色系でまとめています。

服のあっちこっちにある丸いアイテムは、ゲーム中に出てくるレンズをイメージしています。レンズは、『テイルズ オブ デスティニー』の世界では貴重で価値あるものなので、身につけるものにもレンズっぽいものを選ぶ傾向があるんじゃないかと思って、デザインのポイントとして使いました。まあ、お守りみたいな感覚でしょうか。

Tales of Destiny2
For Game Package

Tales of Destiny2
For Game Package

MUTSUMI

Mutsumi

Tales of Destiny2
For Novel's Cover

Tales of Destiny2
For Novel's Cover

Swordian Team

Collaboration

Pretty scene of girls...under a tree

『テイルズ オブ』シリーズのキャラをふたり、という依頼で、「誰と誰だったら『テイルズ オブ』シリーズだとわかりやすいのかなあ」と考えて、リアラとファラになりました。『テイルズ オブ デスティニー2』と『テイルズ オブ エターニア』は、作品も違うし世界観も違うんですけど、もしオールスターゲームみたいなのがあったとしたらという設定で、いっしょに冒険の旅をしている中のひととき――広い風景の一角にある木の陰かなにかで、女の子同士がキャッキャッとおしゃべりしてる。その女の子たちの部分だけを抜き出した感じです。

リアラは全体的に淡いピンク系、ファラはオレンジと緑という補色の組み合わせなので、一枚の絵として色調子をそろえるのは難しいかも、とは思ったんですけれど「きれいなかわいい色」ということで合わせてみました。「だめだったら、そのときに考えればいいや」と思って(笑)。

Collaboration

Son has a share of his father's heart of justice.

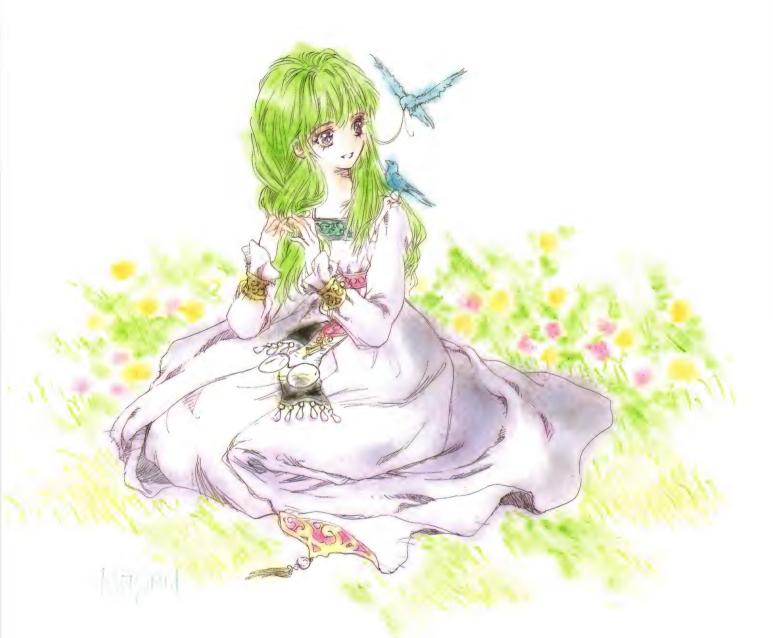
『テイルズ オブ デスティニー』のスタンは、ゲームの主人公としてはオーソドックスなキャラクターじゃないですか。正しい方向の上昇志向をもっていて、性格もわかりやすいし。だからデザインする上でも、当時のRPGのオーソドックスな主人公という雰囲気を意識したように思います。金髪でギザギザな髪形とか、ありがちな(笑)。そうそう、田舎者という設定があったので、ボサボサした金髪にしたんでした。

この画集のためにナムコの方と絵を見直していて「スタンはヤンキーとか特攻っぽいですよね」と言われて、そんな気がしてきちゃったんですけど、「でも正義感に燃えるヤンキーだから。曲がったことは嫌いだから」とフォローされたので、「そうですよね!」と気を取り直したり(笑)。

『テイルズ オブ デスティニー2』のカイルは、顔の雰囲気とか、スタンをそのまま若くしたイメージです。

Tales of Destiny
Characters

Tales of Destiny
Characters

Mutsumi

From Atelier

Sky is bluish-blue as if to celebrate their new departure.

RPGといえば中世っぽい雰囲気の作品が多かった時代に、ひとひねり加えてもう少し軽快な感じにしたい、というのが『テイルズ オブ デスティニー』でのリクエストでした。キャラクターは明るめに、とか、色づかいもビビッドに、とか。この前に藤島康介さんの『テイルズ オブ ファンタジア』があって、わりと淡い色調が多かったので、それとは雰囲気を変えてみたいという気持ちもあって、『テイルズ オブ デスティニー』では濃いカラートーンにしてみました。あと、やはりゲームキャラクターなので、戦闘シーンなどで小さいキャラになったときでも、ちゃんと色で見分けがつきやすいように、ということは考えました。戦闘中のゲーム画面ではキャラクターの細部は見分けがつきにくいということもあって、イメージカラーでわかるように、かなりはっきりとした色をつかっています。

Mutsumi.I

MUTSUMI

MUTSUMI

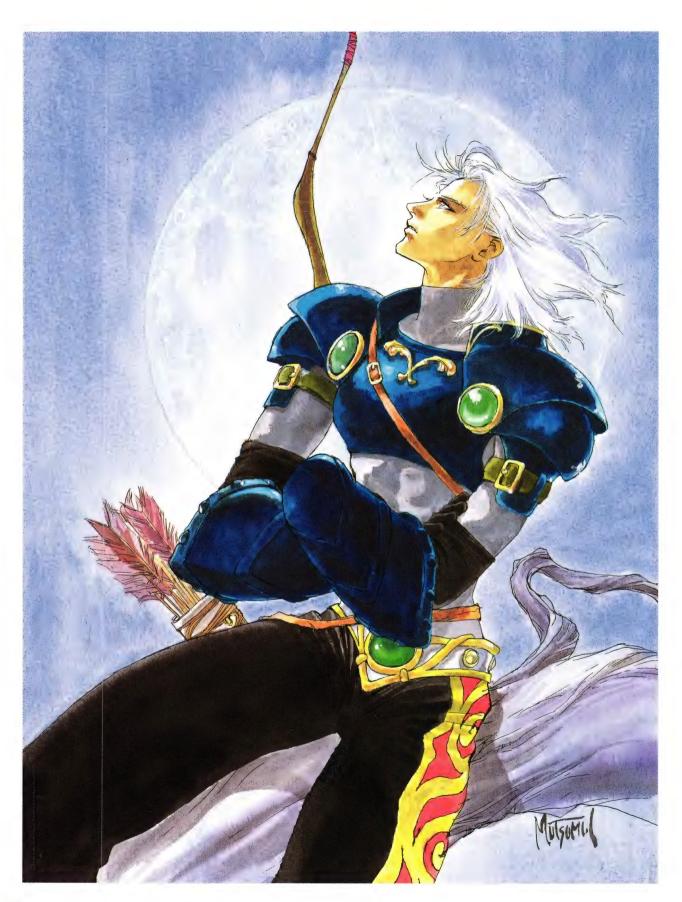
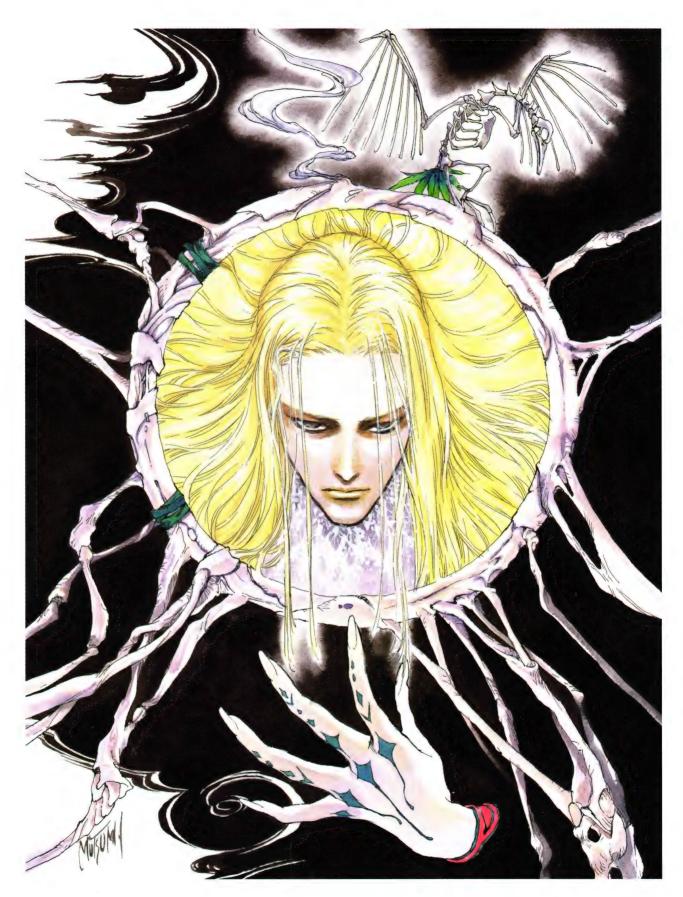
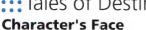
Mutsumi

MUTSUMI

Tales of Destiny

Character's Face

Tales of Destiny
Character's Face

Character's Face

From Atelier

The eyes! How beautiful they are!

キャラクターの顔を描くのは、おもしろいです。表情はあまりつけないで、「そのまま」みたいな感じなんですけれど、目にはけっこう気をつかってます。いじいじ薄塗りを重ねて、重ねて、念をこめて、みたいな(笑)。

あとね、筋肉を描くのも好きなんです。『テイルズ オブ デスティニー』のころはコングマンとか、楽しくて。でも、『テイルズ オブ』シリーズでは、ほとんどのキャラクターが色男だったりスマートだったりして、コングマン系は「ぜんぜんお呼びでない」って感じで(笑)、描く機会がないんですよ。きっとね、人気がないんじゃないかと思うんですけれど。嫌われやすいというか。私は好きなのに(笑)。

というか、結局、コングマンとかは、描くのがおもしろいんですよ、表情も豊かだし。で、キャラとして誰がいちばん好きかといったら、どのキャラクターもずっと描いてると愛着がわいてくるんですよね。

Tales of Destiny

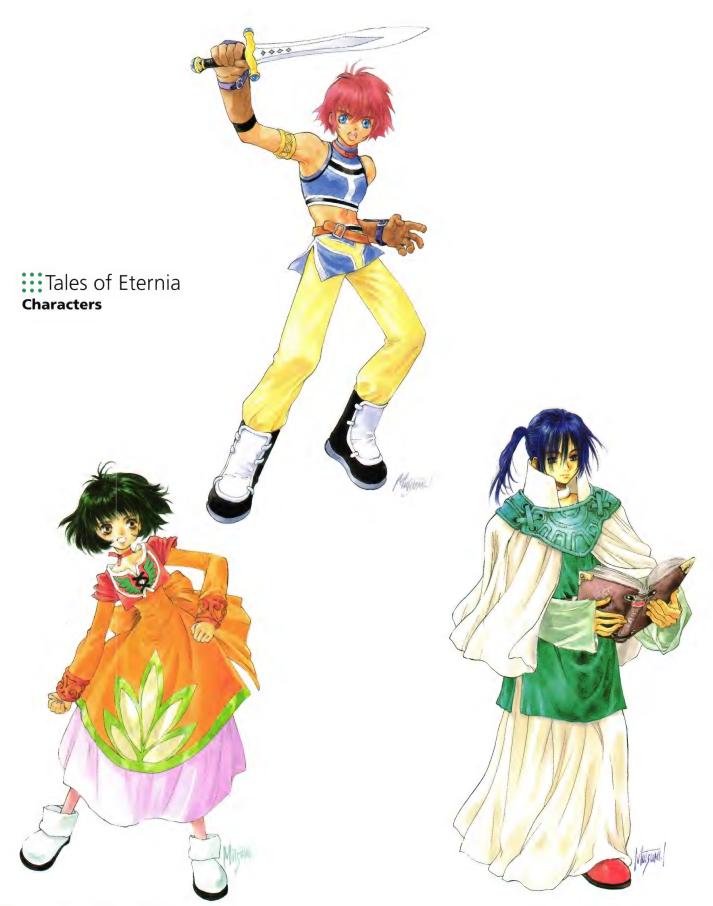
For CD Jacket

Mutsumi

Tales of Destiny
For CD Jacket

Tales of Destiny
For Novel's Cover

Tales of Eternia
Characters

Tales of Eternia
Characters

From Atelier

May the heart wishing peace be always with nature!

『テイルズ オブ デスティニー』はいちど置いておいて、今までとは違う雰囲気の作品にしたいというお話をいただいたので、『テイルズ オブ デスティニー』では使っていないオレンジとか、黄緑とか、中間色とかを色のメインにもってきています。キャラクターも頭身を低くして、年齢の雰囲気を下げて、全体的に明るくかわいい、ふわっとした感じにしようと思いました。

服装についても、自然とともに暮らしている素朴な人たちなので、ネイティブアメリカンのようなイメージで……。だからリッドもおへソが出てるんですが、なんか不評でした。そんなに変かなあ？と自分では思うんですけど（笑）。

ファラの服は、『テイルズ オブ エターニア』のイメージカラーのオレンジに、やはりネイティブアメリカン風にちょっとペルーとかの南米っぽい雰囲気も入れつつ、素朴さが感じられるようなデザインにしました。

Mutsumi I

RID HERSHEL

A world view of "Tales of Eternia" has a simpler atmosphere than it of "Tales of Destiny"

and characters are also felt to live with nature.

It is a reason that I made characters more native like Native American.

It's one of examples that Rid put cloth on the waist.

His look with a bare navel came from same reason but it's unfavorably (laughs).

However, I don't feel it's so strange.

They don't wear the armor because I wanted them to be lightly dressed like Native American.

But when they are deformed small on the picture of game, it's difficult to see hands and feet.

So I tried to enlarge their hands and feet and to change colors for a player

to differentiate between characters.

MUTSUMI.I

FARAH OERSTED

I made Farah's hair disheveled because I wanted her to be not only gentle but also lively.

Her behavior is very cheerful but she is always worried,

therefore I am afraid of her and sometimes want to say "Are you all right?"

Because her means of attack was martial arts,

I had some patterns of her fashion: culottes and a miniskirt showing her legs, for example.

However a style with a long skirt was easiest for making motion on the game in practice.

Then I was glad to that prettier one in my designs was adopted.

And swelling the tips of sleeves was very effective.

They not only made the motion of hands easy to see, but also gave her a pretty silhouette.

I'm satisfied with her fashion, if I say so myself.

KEEL ZEIBEL

Keel was a character dedicated to a woman

who was the then person in charge of NAMCO (laughs).

She told me about him, for example, "He has a ponytail and disheveled front hair veiling his face",

"He is slim", "He often tumbles". I still remember that I got many many orders about Keel from her (laughs).

But about his costume, she said only that his costume as an astronomy student,

had to be suit a world view of "Tales of Eternia",

otherwise I didn't got any particular orders.

Certainly, he is always studying and slow in his reflex actions

as falling down the stairs or tumbling (laughs).

I was anxious Meredy to be a small and pretty

so I made her hair fleecy like a cotton candy and drew brilliant light eyes on the swarthy face.

In the story, she put on her original dress under hand-down clothes from Farah.

The costume in this picture is her original one.

Her lace dress is suggestive of a flower, a butterfly or feathers, isn't it?

I really like to draw her because she is so pretty, fleecy, pastel-colored and feminine.

Mutsumi:I

Mutsumi

Tales of Eternia
For Novel's Cover

Tales of Eternia
For Novel's Cover

Tales of Eternia
For Novel's Cover

※準備稿

進化し続ける感性

●いのまたむつみ

**ハードウェアの進化に伴い、キャラクターデザインに求められるものも変化する。
その中で常に魅力的なキャラを生み出してきたクリエイター、いのまたむつみ。
その独特の感性は『テイルズ オブ』シリーズの新作に向け、どのように進化するのか。**

キャラクターをデザインすること

——『テイルズ オブ』シリーズでキャラクターデザインをされるのは、現在制作中の『テイルズ オブ リバース』(以下『リバース』)で4作品になりますが、1作目『テイルズ オブ デスティニー』(以下『1』)にはどのような経緯で関わることになったのでしょう。
いのまた：ナムコさんから『1』のオファーをいただいてはじめてお会いしたとき、すごく熱いお話をうかがったんですよ。内容はもう覚えてないんですけど、その熱弁に乗せられて「協力させていただきます」と言ったような記憶があります(笑)。
——キャラクターをデザインするとき、なにかを参考にされることはありますか?
いのまた：そういうのは、ないですね。ふだんの生活の中で「機会があったらこういうのを描きたい」と思うものに出会うので、それをデザインするときに出していく感じです。
——「これだ」と思ったものをメモしたり?
いのまた：いや、メモしても、そのメモ自体がどこにあるのか絶対わからなくなるし(笑)。整理は苦手なんです。ちゃんとメモとって資料として蓄積できるんだったら、こんな苦労は……と思いますね。
——ゲームのキャラクターをつくるポイントとして、以前、体の末端や可動部分を強調するようなデザインや色を考える、というお話をうかがいましたが。
いのまた：『テイルズ オブ デスティニー2』(以下『2』)のときにね、「これ、リテイクくるかも」と思ったのが通って「ここまでできるのか」みたいな表現ができたんですよ。なので『リバース』では、キャラも少し大きくなったことだし「さらに色分けやパーツ分けをなくしてしまったらどうかしら」と思って出してみたら、やっぱりダメで玉砕しました(笑)。
——それ以外に、ゲームならではのデザインのポイントはありますか?
いのまた：アニメの場合はTシャツにパンツだけみたいなデザインでも性格やお芝居をつくっていけるんですけれど、ゲームはそれができないので、より装飾的だったり部品分けを多くしたりしています。また、それがおもしろいところでもあって。たとえばメルディのレース模様みたいなのは、アニメだったらちょっと難しい。動かすことが前提ですから。でもゲームの場合はイメージデザインという形ですから、模様やギミックもつけられるんですね。ただ、それをムービーパートで再現するのがたいへんなので、制作スタッフの方にはご苦労をかけてしまうんですけれど。

手彩とデジタル—それぞれの特徴

——手彩とデジタル、両方で描いていらっしゃいますが、どのように使い分けているのですか?
いのまた：基本的には、画材がデジタルか紙と絵の具かというだけで、意識的には同じなんです。ただ「画材としてのデジタルの塗り方」みたいなのは、まだちょっと模索中という感じではあります。
——小説の表紙などはデジタルで描いてらっしゃいますが、それは大きさによるということなんでしょうか?
いのまた：そうですね。デジタルでいちばん描きにくいと思うことは、モニタに納まる部分じゃないと描けないということなんですよ。最大でもせいぜいB4か……それ以上大きいと絵の全体が見えなくなっちゃうので、いちいち縮小したり拡大したりするのが煩わしくて。でもノベルスの表紙だとモニタに納まるサイズで描けるので、デジタルで描きます。逆にA3大の絵を描いて、それを文庫サイズに縮小すると線が潰れちゃったりするので、デジタルでは小さく描くほうが向いているのかな、と思います。
——デジタルの機材は、どんなものを使ってらっしゃいますか?
いのまた：MacintoshとPainterを使っています。Photoshopは、絵を描いたあとに色調整をしたり微妙な調整をしたりするときに使うくらいですね。Painterのほうが、塗る感じが手彩みたいなので。でもPainterもいろんな機能を使ってるわけじゃなくて、3つくらいだけ……。ほかに何ができるのか、実はよく知らないんです。
——その3つの機能というのは……?

いのまた：スクラッチペンで主線を描いたり、水彩でぺとぺと塗ったり……それくらいなんですが(笑)。
——タブレットを使って、ですか？
いのまた：はい。あれも、いろいろ微妙なんですよ。この前、大きいほうがいいかと思ってA3のを買ったんですけど、大きすぎて疲れるんです、タブレットいっぱいに描くと。やっぱり可動部分がA4くらいなのが、いちばんいいみたい。A3のタブレットを使うんだったら、A3の絵に描いたほうがいいわって。
——では、これからも版権もののように大きく描くものは、手彩で？
いのまた：そうですね。ポスターサイズとかB3以上とかだったら、やっぱり手彩ですね。でも最近、手彩も気が重くて(笑)。ここのところずっと『リバース』のデザインを描いていて、色を塗る仕事をしてなかったから、久々に紙に描こうと思うと「絵の具がきっと固まってるな」とかね。
——絵の具が固まるほど長い間……？
いのまた：いえ、あのね、ヤバイのはね、夏とかになると暑いので絵の具が固まっちゃうんですよ。フタがちゃんと閉めてなかったり、パレットにニューッと出して忘れ去ってたりしていて、「あ！」みたいなこと、よくあるんです。特にゲームのキャラだと、色が決まってるじゃないですか。たとえばフィリアの髪の緑色。「この色だったよね？」と絵の具出してみたら「う……カチンカチンだよ」と。「どうしよう。ないと描けない。でももう夜中だよ。明日締め切りだよ」とか、そういうことも、けっこうあったりしました。
——ふつうは、あまりない苦労ですね(笑)。
いのまた：そうなの。だから、よく使いそうな色は何本も予備を買ってあるんですよ。でも「しまった」というときに限ってその色が切れていたりして……。その点デジタルは、絵の具をいちいち出さなくていいし、乾かないし、「絵の具がありません！」みたいなことがないので(笑)、気楽でいいんですけどね。
——夢のような画材ですね(笑)。
いのまた：そうかもしれない(笑)。でもね、デジタルで描いた場合は、フィニッシュのときの気持ちが……。「作業的なことが全部終わったから、これで終わりということで」みたいな感じなんですよ。
——手彩だと、「筆を置く」といいますけれど。
いのまた：やっぱり、そういう「終わった感」とは違いますね。

『テイルズ オブ リバース』の楽しみ

——『リバース』の仕事で、今までと違うことはありますか？
いのまた：『リバース』の世界には、人間と獣が合わさったようなガジュマという種族がいるんです。言葉も話すし、いっしょにパーティにいたりするので、よりゲームっぽい感じがして楽しいです。そういうの、私も好きなので。
——ガジュマのデザインも、いのまたさんが描かれたんですか？
いのまた：はい。ナムコの吉積さん(『テイルズ オブ』シリーズプロデューサー)から「人間の体に獣の顔が乗っているだけじゃないように」というリクエストがあったんですが、一方では、あまり骨格などを変えてしまうとゲームで動かせないということもあって。可動部分は人間に近いけれど、見た目にちょぴっと違うみたいなバランスを探るのに時間がかかりました。でもね、「牛の人」とか、楽しかったんですよ、描くのが。
——「牛の人」というキャラがいるんですか？
いのまた：いえ、私が「牛の人」って呼んでるだけなんです。元のデザインはスタッフの方が起こしたのですが、かってに性格を考えて、いろんなポーズを描いて、延々と楽しく描いていたんですよ。でも牛の設定をそんなにつくっても意味がないから(笑)、吉積さんのほうには、ふつうの1枚にまとめた設定画を渡したんです。
——楽しそうですね。『リバース』の画集をつくって載せたいです(笑)。
いのまた：機会があったら、ぜひ(笑)。

—2004.07.17 都内某所にて—

From Atelier

Talk about "Tales of Destiny2"

『テイルズ オブ デスティニー2』の思い出

『2』には『1』のキャラクターも出てくるんですが、あんまり老けた感じになっちゃうのはかわいそうだし、前作をプレイしてくれた方をがっかりさせないように、と考えて。「『1』ではこんなこともあった、あんなこともあった」と思い出しながら楽しくデザインしました。

たとえばルーティは『1』では元気なヒロインだったので、お母さんになっても若々しく。ちょっとだけ大人っぽくして、色のイメージはそのまま残しています。お母さんなので、エプロンぽく見えなくもないアイテムをつけました。フィリアも俗世から離れて暮らしてるので年齢が上がった感じではなく、イメージは変えずに少し大人っぽくしました。逆にすっかり変わったのがウッドロウ。王さまらしい服を着せて、ちょっと髭なんかつけてみました。

『2』は、ナムコさんから「アーマーのような要素は排除して、現代っぽいデザインで」というリクエストがあったので、カイルの服にもストリートっぽい雰囲気を入れてます。ローライズとか。で、『エターニア』のリッドみたいに、またヘソ出しに突っ込まれて(笑)。ふつうだと思うんだけど、なんででしょうねえ？あと、バツに留めるベルトもポイントにしました。アーマーがないので、ゲーム画面で見分けやすいように手の先とかを大きくして、色にも特徴をつけています。

リアラは、ひたすらヒラヒラに。友だちに「ピンクのベビードールにする」と言ったら「ええーっ！？」と驚かれました。「実際に描いたらかわいいよ」と思ってたんですが、また突っ込まれて……。でも好きで描いたんだし、オーケイも出たので、まあ、いいかと(笑)。靴はもう少し華奢な、バレエシューズみたいなのにしようとも思ったんですけど、ちびキャラになったときのことを考えてボテッとしたサボ系に。大きさを出すためにおリボンもつけて。色は真っ赤にしたかったので、赤が目立つように白い靴下を履かせてます。

ロニはお兄さん役なので、「カイルはちびっこ、ロニはのっぽ」みたいな組み合わせにしたくて背を高くしました。神殿に仕えていて羽振りがいいかもしれないので、服はモノトーンでおしゃれに。ロニはヒールが使えるので、戦闘で便利なキャラなんですよ(笑)。

ジューダスは、仮面をどうするかというので少し時間がかかりました。本人は仮面で隠してるつもりでも、ユーザーの方にはわかってほしいし。ゲーム画面ではちびキャラになってしまうので、あまり平面的な仮面じゃつまらないし。いろいろ悩んだんですけど、仕事でアメリカに行っているとき、夜中に『Discovery Channel』で恐竜をやっていて。「そういえば竜も出てたよね。骨を拾って仮面にしたことにしよう」と(笑)。ジューダスは一回死んだキャラなので、模様も、骨とか人魂とか死のイメージがあるものをつけています。羽根は、揺れるものがほしくてつけたギミックです。あんまり長いと作業的に無理らしいんだけど、あると戦闘シーンがすごくきれいになるんですよ。それで、嫌われても嫌われても描いていたら、そのうちリテイクがこなくなりました(笑)。

ナナリーの髪の毛は、たしか発注書には「お団子」とか書いてあったような気がするんですけど、「いや、ビロビロのほうがかわいいでしょう」と出してみたらリテイクがこなかったので、そのままに(笑)。

ハロルドは毒々なイメージで(笑)。どちらかというとデコラな方向で考えました。ベルセリオスのイメージもあってもっとゴシック調のバージョンも考えていたんですけど、あまりかわいくなかったので微妙に変えて。でもまあ、ハロルドは変な人ですから。

ソーディアンのアトワイトとディムロスは、生きている時代がほかの人たちと違うので、少し古くさい雰囲気にしたかったんです。ギミックもなくて、シンプルにしています。

ナナリーやハロルドもそうですが、長いものの中に脚が見える二重構造のデザインって、ずっと描きたかったんです。『エターニア』のとき、いったんファラで考えてみたのですが、やりにくいかなと思って使わなかったのを再チャレンジ。「今回はできそうじゃん！」と思って。しかも、このデザインが通ったので「次々に行くぜ！」みたいな感じです(笑)。こういうの、描くのもおもしろいので。

ロニ・デュナミス
その⑤
武器。
すいません…。
こっちは別紙にて設定だします。
こんなかたちに
あいてます
毛がわ
ふわふわ
ここはハダになりますが、
むねはないので谷間は
見えません。
レース

ちょっと見づらいですが
ふろ

えりが大きいです。
マントではなく上着です。
そでのもようはこんな

From Atelier
Talk about "Tales of Destiny"

『テイルズ オブ デスティニー』の思い出

キャラクターのデザインで気をつけたことは、色とギミックです。画面でキャラが小さくなっても見分けがつくように、各キャラのイメージカラーを決めて、特徴的な部品をつけるようにしました。

たとえばスタンについては、スカーフ。あと、肩パッドや手袋、ブーツなど動く部分が大きく見えるように考えました。

ルーティはシーフ系なので、忍者のイメージで。あまり女っぽくしたくなかったのでショートパンツで、おへソを出して軽快に。色も赤と黒というはっきりした色にしました。でも彼女、ボスキャラ戦で、みんな命がレッドゾーンなのに、端っこで2円(発言ママ)拾って喜んでたりするんですよ(笑)。ルーティを外すか、その技を使わなければいいんだけど、そうするとふつうすぎるので「これもルーティらしさよね」と思ってます(笑)。

フィリアは巫女さまですね。白と緑で「エコ」の雰囲気を(笑)。メガネとお下げはナムコさんからの熱い希望です。一回考えたデザインがあったんだけど、メガネとお下げじゃなかったので、フィリアじゃなくてストレイライズ神殿の「神官」ということにしました。『2』のエルレインやフィリアのデザインのベースにもなっています。フィリアって、設定ではスタンが気になっているんですよ。でもスタンは「腹減った」ばかりだし、寝たら起きないし。フィリアがもっと積極的だったらモノにできたと思うのに(笑)。

ウッドロウは典型的な二枚目で、デザインではあまり悩むこともなく。王さまなので意志が強い雰囲気にしたかったくらいですね。でもゲームでは使えないキャラでした(笑)。最後、ダイクロフトに突入するときも「連れてくと物語的には盛り上がるけど、弱いよなあ」と思って。でも彼がいないと出てこないセリフもあるんですよね。だから「ちっ」と思いながら連れていって、「死なないように、うしろのほうにいてください」と(笑)。

リオンも描きやすいタイプで、そんなに悩まなかったです。王子さまなので白いタイツにしたら、びっくりされちゃって。それで「そんなに変かしら」と思って、少しダブダブさせてみたり(笑)。偉そうなわりには船酔いしたり野菜食べられなかったり、なにかと坊ちゃんぽいのがポイント高かったですね。パーティのメンバーとしても使い勝手がよくて(笑)。防御は弱いんだけど、一撃めが速い技が多いので連携には欠かせないの。スタンとかの連携で繋げて、ボスキャラを端に孤立させて連携で死滅、とかね。で、ルーティは画面の外でお金を拾ってる。「もう自分の薬で回復します」と(笑)。

チェルシーは小さくてかわいい感じにしたくて、小鳥のイメージでデザインしました。ピンクと黄緑と水色で、髪形もオウムとかインコっぽく。ちょうちんブルマも、かわいいと思って(笑)。でもね、涙をそそる人生なんですよ。『1』のときはいいんだけど、『2』では同じブルマのまま雪山でひとりで暮らしてて。しかも引き出しを漁ったらウッドロウさまからもらった服とか出てきて。あんまりかわいそうなんで「超寄り道だけど、あなたのためにアイテムを買ってきてあげましょう!」とか思って(笑)。そうすると彼女が作った武器をくれるんですけど、そのころには自分の武器も鍛えられていて……。でもかわいそうだからリファインもしないで「ずうっと持っていてあげるわ」と(笑)。

ジョニーは、最初は吟遊詩人という設定だったんですが、シナリオが進んでくるにつれて、帽子とか羽根とか変なピラピラとかついて、どんどんとんちんかんな雰囲気に(笑)。でもジョニーを連れていくとすごくおもしろくて、一時期ハマりました。音痴な歌で相手にダメージを与えたりしてね(笑)。

ソーディアンについては、人間の意志をもっていることは意識していたんですけど、あまり生々しいデザインでは合わない感じがしたので、結局無機的なデザインに落ち着きました。ベルセリオスだけ、ちょっと怪しい雰囲気にしたんですけど、『2』になったら「こいつ、いいものじゃん！　こんな怪しい武器持って、どうするの?」と思って。でもまあ、あれはハロルドの趣味ということなんでしょう(笑)。

ぼうし
とり(?)の
はね
つけてます。
ふわふわしてます。
下から
上から
マントの下のえりのかたちは
うしろがわ
こんなのです。

From Atelier

Talk about "Tales of Eternia"

『テイルズ オブ エターニア』の思い出

『テイルズ オブ エターニア』の世界観は『テイルズ オブ デスティニー』よりも素朴な感じで、キャラクターたちも自然とともに暮らしているんです。なのでデザインも、手作り感があるような雰囲気にしました。イメージとしてはネイティヴアメリカンのような。だから、リッドの腰にもヒラヒラの布みたいなのがついてたりします。ヘソ出しもそういう理由からなんですけど、なんだか不評で(笑)。そんなに変かなあ……と自分では思うんですけれど。

鎧などを着けていないのも、ネイティヴアメリカンみたいな軽装にしたかったからです。ただ、そうするとゲーム画面で小さいキャラになったときに手足などの可動部分がわかりにくくなってしまうので、手足を大きくしたり色の特徴を変えたりしてキャラの区別がつきやすくなるようにしています。

ファラの髪の毛があちこち跳ねているのは、おとなしいだけの女の子じゃなくて元気な感じにしたかったから。でも彼女、元気にふるまっているんだけれど、実はいつも思い悩んでいるので「だいじょうぶですか?」とか心配になりますよね(笑)。攻撃方法が体術なので、スカートもキュロットにするとか脚が見えるようにミニスカートにするとか、パターンがいくつかあったんです。でも実際にゲームでの動きを作るときには長いスカートがいちばん作り上がりがよいということで、このスタイルになりました。かわいいほうに決まって、よかったです。袖の先が膨らんでいるのも、手の動きがわかりやすくなるように、という理由もあるのですが、デザイン的にもデコボコがあったほうがかわいいと思って。ファラの服は、自分でも気に入っています。

キールはですね、ナムコの担当者さんに捧げるキャラクターです(笑)。ポニーテールで、前髪がボサボサで顔が隠れてるとか、よく転ぶとか痩せてるとか、そういう設定を担当者さんが語っていたので。そんなオーダーが、ほかのキャラの倍くらいあったような記憶があります(笑)。コスチュームについては「天文学の学生なので、『テイルズ オブ エターニア』の世界観の中でのそういう感じを出してほしい」ということくらいで、特別なオーダーはなかったと思います。たしかに勉強ばかりしていて、運動神経はないんですよね。階段から落ちたり、転んだりしているし(笑)。

メルディは、華奢で小さくてかわいいキャラクターにしたくて、ふわふわした綿菓子のような髪にしたり、浅黒い肌の中で薄い色の目がクリッとしているようにしました。ふだんの服はファラのお下がりをもらって着ているということになっているんですが、その下に違う服を着ているんです。もともとメルディが着ていた自分の服なんですが、お花とかチョウチョとか翼とか、そういうイメージで、レースがいっぱいでヒラヒラです。ふわふわしていて、女の子らしくて、色も全体的にパステルカラーで。メルディはかわいくて、描くのも大好きなんです。

チャットは、本人は男の子っぽくしているつもりなんですね。でも、かわいさも出したかったので、そのへんのバランスでいろんなパターンを考えました。背の小さな子なので、パーツで分けるよりはひとつのラインで決まるようなシルエットにして、チュニックの色もグラデーションで、かわいくしたつもりです。

フォッグは……かっこいいつもりの、ただのおじさんです(笑)。服の装飾がお金持ちっぽい感じです(笑)。セレスティアのほうはヒラヒラした装飾系の服でまとめていこうと思っていたので、どんどんそういうふうになってしまいました(笑)。デデちゃんは、イヌとネコが混ざったみたいな感じ、なんて言っていたんですけれど、描いてみたらただのネコになっちゃいました(笑)。

レイスは、ナムコの担当者さんが「江戸時代にきたオランダ人って感じですね」とおっしゃってましたけど、まさにそんな感じですね。袴をつけて、「この帽子は何ですか?」みたいな(笑)。ファラたちはかなり田舎の村に住んでいたんですけど、レイスはお城の貴族なので、服も「カッティングがたいへんでした」みたいな、いいものを着てるイメージにしたかったんです。ただ、セレスティアみたいに装飾系ではなくて、インフェリアの都会風という感じです。

INDEX
Mustumi Inomata Art Works

初出一覧

掲載ページ	作品タイトル	初出媒体名(敬称略)	制作時期
カバー	テイルズ オブ デスティニー2	本書描き下ろし	2003年5月
2	テイルズ オブ デスティニー2	本書描き下ろし	2003年5月
5	テイルズ オブ デスティニー2	本書描き下ろし	2003年12月
6	テイルズ オブ デスティニー2	本書描き下ろし	2003年7月
8・9	テイルズ オブ デスティニー2	本書描き下ろし	2003年8月
10・11	テイルズ オブ デスティニー2	ナムコ　取扱説明書	2002年9月
12・13	テイルズ オブ デスティニー2	集英社　スーパーダッシュ文庫　テイルズ オブ デスティニー2・(1)(2)(3)	2002年12月
15	テイルズ オブ デスティニー2	ナムコ　販促用ポスター	2002年11月
16・17	テイルズ オブ デスティニー2	エンターブレイン　季刊パレッタ vol.6(2002年春号)	2003年1月
18	テイルズ オブ デスティニー2	ナムコ　商品パッケージ	2002年9月
19	テイルズ オブ デスティニー2	ナムコ　商品パッケージ	2002年9月
20	テイルズ オブ デスティニー2	メディアワークス　テイルズ オブ デスティニー　キャラクターコレクション	2003年3月
21	テイルズ オブ デスティニー2	メディアワークス　テイルズ オブ デスティニー　キャラクターコレクション	2003年2月
22	テイルズ オブ デスティニー2	メディアワークス　テイルズ オブ デスティニー　キャラクターコレクション	2003年3月
23	テイルズ オブ デスティニー2	メディアワークス　テイルズ オブ デスティニー　キャラクターコレクション	2003年3月
24	テイルズ オブ デスティニー2	メディアワークス　テイルズ オブ デスティニー　キャラクターコレクション	2003年2月
25	テイルズ オブ デスティニー2	メディアワークス　テイルズ オブ デスティニー　キャラクターコレクション	2003年2月
26(左)	テイルズ オブ デスティニー2	エンターブレイン　ファミ通文庫　テイルズ オブ デスティニー2　蒼黒の追憶・上	2003年3月
26(右)	テイルズ オブ デスティニー2	エンターブレイン　ファミ通文庫　テイルズ オブ デスティニー2　蒼黒の追憶・中	2003年5月
27(左)	テイルズ オブ デスティニー2	エンターブレイン　ファミ通文庫　テイルズ オブ デスティニー2　蒼黒の追憶・下	2003年6月
27(右)	テイルズ オブ デスティニー2	エンターブレイン　ファミ通文庫　テイルズ オブ デスティニー2　朱鷺色の風	2003年9月
28・29	テイルズ オブ デスティニー	ナムコ　取扱説明書	1996年7月～1997年4月
30	テイルズ オブ デスティニー2＆エターニア	エンターブレイン　季刊パレッタ vol.9(2003年冬号)	2003年10月
33	テイルズ オブ デスティニー＆2	メディアワークス　テイルズ オブ デスティニー　キャラクターコレクション	2003年2月
34・35	テイルズ オブ デスティニー	ナムコ　取扱説明書	1996年7月～1997年4月
36・37	テイルズ オブ デスティニー	ナムコ　テイルズ オブ デスティニー　ナムコ公式ガイドブック	1997年11月
38	テイルズ オブ デスティニー	ナムコ　商品封入キャラクターカード(裏)	1997年9月
39	テイルズ オブ デスティニー	ナムコ　商品封入キャラクターカード(裏)	1997年8月
40	テイルズ オブ デスティニー	ナムコ　商品封入キャラクターカード(裏)	1997年8月
41	テイルズ オブ デスティニー	ナムコ　商品封入キャラクターカード(裏)	1997年8月
42	テイルズ オブ デスティニー	ナムコ　商品封入キャラクターカード(裏)	1997年8月
44	テイルズ オブ デスティニー	エポック社　トレーディングカードゲーム	1998年4月
45	テイルズ オブ デスティニー	エポック社　トレーディングカードゲーム	1998年4月
46	テイルズ オブ デスティニー	エポック社　トレーディングカードゲーム	1998年4月
47	テイルズ オブ デスティニー	エポック社　トレーディングカードゲーム	1998年3月
48	テイルズ オブ デスティニー	エポック社　トレーディングカードゲーム	1998年3月
49	テイルズ オブ デスティニー	エポック社　トレーディングカードゲーム	1998年3月
50	テイルズ オブ デスティニー	ナムコ　商品封入キャラクターカード(表)	1997年9月
51	テイルズ オブ デスティニー	ナムコ　商品封入キャラクターカード(表)	1997年9月
52	テイルズ オブ デスティニー	ナムコ　商品封入キャラクターカード(表)	1997年9月
53	テイルズ オブ デスティニー	ナムコ　商品封入キャラクターカード(表)	1997年9月
54	テイルズ オブ デスティニー	ナムコ　商品封入キャラクターカード(表)	1997年9月
56・57	テイルズ オブ デスティニー	ナムコ　テイルズ オブ デスティニー　パブリシティ	1996年12月
58・59	テイルズ オブ デスティニー	エンターブレイン　テイルズ オブ デスティニー　オフィシャルガイドブック	1998年1月
60	テイルズ オブ デスティニー	ムービック　テイルズ オブ デスティニー　ドラマCD 天上編 vol.3	1999年7月
61	テイルズ オブ デスティニー	ムービック　テイルズ オブ デスティニー　ドラマCD 天上編 vol.2	1999年7月
62	テイルズ オブ デスティニー	ムービック　テイルズ オブ デスティニー　ドラマCD 天上編 vol.1	1999年4月
63(上)	テイルズ オブ デスティニー	エンターブレイン　ファミ通文庫　テイルズ オブ デスティニー　青の記憶	1998年9月
63(左下)	テイルズ オブ デスティニー	エンターブレイン　ファミ通文庫　テイルズ オブ デスティニー　運命をつぐもの・上	1998年3月
63(右下)	テイルズ オブ デスティニー	エンターブレイン　ファミ通文庫　テイルズ オブ デスティニー　運命をつぐもの・下	1998年3月
64・65	テイルズ オブ エターニア	ナムコ　取扱説明書	1999年12月～2000年5月
66・67	テイルズ オブ エターニア	エンターブレイン　テイルズ オブ エターニア　オフィシャルガイドブック	2001年1月
68・69	テイルズ オブ エターニア	ナムコ　商品パッケージ	2000年8月
70・71	テイルズ オブ エターニア	ナムコ　テイルズ オブ エターニア　ナムコ公式ガイドブック	2000年10月
72	テイルズ オブ エターニア	ナムコ　商品(限定版プレミアムボックス)ピクチャーレーベル	2000年9月
74	テイルズ オブ エターニア	ナムコ　商品(限定版プレミアムボックス)ピクチャーレーベル	2000年9月
76	テイルズ オブ エターニア	ナムコ　商品(限定版プレミアムボックス)ピクチャーレーベル	2000年9月
78	テイルズ オブ エターニア	ナムコ　商品(限定版プレミアムボックス)ピクチャーレーベル	2000年9月
80	テイルズ オブ エターニア	キングレコード　テイルズ オブ エターニア　アニメーションDVD-BOX	2001年7月
81	テイルズ オブ エターニア	集英社　テイルズ オブ エターニア　コンプリートガイド	2001年7月
82・83	テイルズ オブ エターニア	角川書店　月刊ニュータイプ 2001年1月号付録カレンダー	2000年11月
84	テイルズ オブ エターニア	角川書店　月刊ニュータイプ 2001年3月号付録ポスター	2001年1月
85(左上)	テイルズ オブ エターニア	エンターブレイン　ファミ通文庫　テイルズ オブ エターニア　暁の約束・下	2002年2月
85(右上)	テイルズ オブ エターニア	エンターブレイン　ファミ通文庫　テイルズ オブ エターニア　暁の約束・上	2001年12月
85(左下)	テイルズ オブ エターニア	エンターブレイン　ファミ通文庫　テイルズ オブ エターニア　リッドのとかげ	2002年8月
86(左上)	テイルズ オブ エターニア	エンターブレイン　ファミ通文庫　テイルズ オブ エターニア　永遠のきざはし・3	2001年1月
86(右上)	テイルズ オブ エターニア	エンターブレイン　ファミ通文庫　テイルズ オブ エターニア　永遠のきざはし・1	2000年11月
86(右下)	テイルズ オブ エターニア	エンターブレイン　ファミ通文庫　テイルズ オブ エターニア　キールの希望	2002年9月
87(左上)	テイルズ オブ エターニア	エンターブレイン　ファミ通文庫　テイルズ オブ エターニア　永遠のきざはし・2	2000年12月
87(左下)	テイルズ オブ エターニア	エンターブレイン　ファミ通文庫　テイルズ オブ エターニア　蒼天の星・上	2001年3月
87(右下)	テイルズ オブ エターニア	エンターブレイン　ファミ通文庫　テイルズ オブ エターニア　蒼天の星・下	2001年6月
88～91	テイルズ オブ デスティニー2	ナムコ　キャラクター彩色設定	2002年5月～7月
92・93	テイルズ オブ デスティニー	ナムコ　キャラクター彩色設定	1996年11月～1997年3月
94・95	テイルズ オブ エターニア	ナムコ　キャラクター彩色設定	1999年4月～10月

VOICE
Behind the cover
表紙の言葉

画集の表紙ということでは、いろんなキャラクターが集合した絵を描くという方向もあるのですが、今回はあえて単体で、シンプルにしようと。それなら、やっぱりきれいなキャラがいいだろうということで、リアラを描くことになりました。あらかじめ表紙デザインのイメージを出していただいていたので、それを考慮しつつ、まず3点ほどラフを描いてみましたが、「もう少し動きが感じられるほうがいい」ということになったので、コスチュームだけでなくリアラ自身の動きを出してみたのが、今回のカバーの絵です。

リアラは、性格はまあ、アレなんですけれど(笑)、しぐさをかわいらしくしてみました。リボンがキラリン♪とかしていて、カイルが一目惚れするような雰囲気で、目がハート、みたいな(笑)。まあ、リアラはリアラでいろいろと考えて悩んでるつもりなんですよ。でも、なにしろ神さまですからねえ。苦労もないし、力もあるし……ということで、言うことがいちいちキツいんですよね。グサッとくることを平気で言っちゃうので、なんかこう、「なぬ!?」という感じ(笑)。「そこまで言いますか?」と。

それにこの人、感情の起伏も激しくて。リアラがめちゃくちゃ落ちこんで寝こんでたりすると、周りの人は苦労性なので、すごく心配してあげるんですよ。それなのにいきなりパアッと元気になったりして。「なーんだ、ほんとは平気なんじゃん」みたいな(笑)。

まあ、そういうリアラのダークサイド(!?)はおいといて、明るくかわいいリアラのイメージで描きました。

TALES

Tales of Destiny2•Tales of Destiny•Tales of Eternia

いのまたむつみ画集

2005年4月12日　初版発行

発行所：株式会社エンターブレイン
発行人：浜村弘一
編集人：青柳昌行
担　当：佐藤康男
〒102-8431　東京都千代田区三番町6-1
電話：0570-060-555（代表）

印刷所：共同印刷株式会社

ISBN4-7577-1964-7　Printed in Japan

【本書の内容・不良交換についてのお問い合わせ】
エンターブレイン カスタマーサポート　電話：0570-060-555
（受付時間 土日祝日を除く 12:00～17:00）
メールアドレス：support@ml.enterbrain.co.jp

企画・編集：ねこまた工房
構成・取材・文：池山一二（ねこまた工房）
岡田尚子（ねこまた工房）
大塚訓章（ねこまた工房）
市川香（ねこまた工房）
編集協力：竹本章子（博文堂デザイン）
デザイン：田村宏（海月デザイン）
撮影：株式会社ゲネシス
カバー・総扉題字：いのまたむつみ
製版責任者：田川睦（共同印刷）

制作協力：株式会社ナムコ
吉積信（株式会社ナムコ）
株式会社集英社
株式会社メディアワークス
株式会社角川書店
株式会社エポック社
キングレコード株式会社
株式会社ムービック
株式会社読売広告社
（順不同）